

**Nama : Dita Khoirunnisa**  
**NPM : 2013053106**  
**Semester/Kelas : 4/D**  
**Mata Kuliah : Pembelajaran PKN SD**  
**Dosen Pengampu : Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd.**

Media pembelajaran yang tepat untuk anak SD kelas tinggi :

1. Media audio visual (film video).

Media audio visual adalah jenis media yang mampu menampilkan suara dan gambar sekaligus. Media audio visual memiliki dua karakteristik, yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak. Menurut saya, media pembelajaran ini tepat untuk digunakan di SD kelas tinggi, karena media pembelajaran ini dapat menarik minat peserta didik terhadap apa yang disampaikan. Selain itu juga, pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, sangat baik untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Media audio visual juga memberikan hiburan tersendiri bagi anak didik sehingga mereka merasa tidak bosan saat mengikuti sesi pembelajaran tersebut, namun mereka akan mendapatkan pesan yang diajarkan dari media ini.

2. Visual (Gambar, Flip Chart),

Karena media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yaitu peserta didik. Selain itu, media visual bersifat konkrit, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan dibandingkan dengan media verbal semata, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, harganya lebih terjangkau, , proses pembelajaran juga menjadi lebih efektif, menarik dan efisien.

3. Audio

Media pembelajaran audio merupakan media yang berkaitan erat dengan indera pendengaran. Contoh cari media audio adalah radio, tape, dll. Menurut saya, media pembelajaran audio tepat untuk peserta didik SD kelas tinggi, karena media pembelajaran audio dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan peserta

didik untuk mempelajari bahan ajar, dan juga dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak, Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauan yang sangat luas.

#### 4. Role Playing

Karena media pembelajaran ini dapat menarik minat dan antusias peserta didik, sehingga peserta didik semangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Media pembelajaran role playing juga sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

#### 5. Barang Cetak

Karena media barang cetakan seperti buku, dapat dibaca berkali, kali, membuat peserta didik berpikir secara spesifik mengenai isi tulisan, harganya cukup terjangkau, mampu menjelaskan hal yang bersifat kompleks dengan lebih baik.